

## **Pelatihan Media Visual Berbasis Bahan Alam Sebagai Fasilitas Pembelajaran Merdeka Belajar di SDN Kupang 4 Sidoarjo**

### **Training of Visual Media Based on Natural Materials as a Learning Facility for Independent Learning at SDN Kupang 4 Sidoarjo**

**Tri Linggo Wati<sup>1</sup>, Kemil Wakhidah<sup>2</sup>, Jamilatur Rohmah<sup>3</sup>,  
Firyalita sarah firdaus<sup>4</sup>, Moh. FarisYudiana Putra<sup>5</sup>**

[trilinggowati@umsida.ac.id](mailto:trilinggowati@umsida.ac.id)<sup>1</sup>

[kemilwakhidah@umsida.ac.id](mailto:kemilwakhidah@umsida.ac.id)<sup>2</sup>

[jamilaturrohmah@umsida.ac.id](mailto:jamilaturrohmah@umsida.ac.id)<sup>3</sup>

[firyalitakiming@gmail.com](mailto:firyalitakiming@gmail.com)<sup>4</sup>

[mohfarisyudianap@gmail.com](mailto:mohfarisyudianap@gmail.com)<sup>5</sup>

Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,  
Indonesia

**Abstract.** The purpose of this community service activity is to provide training in making visual media based on natural materials for teachers at SDN Kupang 4 Sidoarjo. The problem faced by partners is the lack of mastery of the element of providing facilities in the learning process, namely not providing media at every learning time. While the SDN Kupang 4 Sidoarjo school is rich in natural potential, because it is located in a pond area with materials that are easy to use as learning media that can be used as learning materials in the teaching and learning process. The methods of implementing these community service activities are: conducting a needs analysis by making observations regarding the problems that exist with partners to be immediately assisted in solving problems, then determining the objectives of the training, conducting education, training, and monitoring and evaluation of the application of media in the learning process. obtained after receiving training in visual media based on natural materials, teachers and students produce a learning media by adjusting the existing theme, then the teacher applies the media in learning activities. So that learning is no longer monotonous but looks fun and meaningful because students become interactive learning through the media that is applied.

**Keywords:** *Visual Media, Natural Material-Based, Learning Facilities, Independent Learning*

**Abstrak.** Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan media visual berbasis bahan alam bagi guru di SDN Kupang 4 Sidoarjo. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah kurang dikuasainya unsur pemberian fasilitas pada proses pembelajaran yaitu tidak diberikannya media pada setiap kali pembelajaran. Sementara sekolah SDN Kupang 4 Sidoarjo kaya akan potensi alam, karena terletak didaerah pertambakan dengan bahan yang mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut adalah: melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi terkait permasalahan yang ada pada mitra untuk segera dibantu pemecahan permasalahannya, selanjutnya adalah menentukan tujuan dari pelatihan, melakukan edukasi, pelatihan, serta monev terhadap penerapan media dalam proses pembelajaran Adapun hasil yang diperoleh setelah

mendapatkan pelatihan media visual berbasis bahan alam, guru dan peserta didik menghasilkan suatu media pembelajaran dengan menyesuaikan tema yang ada, kemudian guru menerapkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga pembelajaran sudah tidak lagi monoton akan tetapi terlihat menyenangkan dan bermakna karena peserta didik menjadi interaktif belajarnya melalui media yang diterapkan.

**Kata Kunci:** *Media Visual, Berbasis Bahan Alam, Fasilitas Pembelajaran, Merdeka Belajar*

## 1. Pendahuluan

Saat ini kita ketahui bahwa kementerian Pendidikan dan kebudayaan telah manggiatkan konsep merdeka belajar pada semua jenjang pendidikan, konsep ini tentunya harus diaplikasikan agar sejalan dengan kebijakan tersebut, pada jenjang sekolah dasar konsep merdeka belajar dapat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, dimana salah satunya adalah pembelajaran yang menerapkan kontekstual learning. Salah satu kegiatan merdeka belajar pada jenjang sekolah dasar adalah memberikan ruang belajar seluas-luasnya pada peserta didik bisa melalui penerapan pembelajaran disekolah. Pembelajaran yang didesai bisa dengan mengembangkan model pembelajaran, strategi pembelajaran, serta penerapan media belajar sebagai salah satu upaya memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Guru sudah dimudahkan dengan kebijakan membuat RPP satu lembar, maka harapan dari kebijakan tersebut adalah bagaimana guru mampu mengelola pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, menyenangkan, sehingga pengalaman belajar tersebut akan senantiasa melekat pada ingatan peserta didiknya.

Merujuk pula dari undang-undang no: 14 pasal 4 [7] tertulis bahwa guru sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) adalah peran guru antara lain sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Dari kutipan undang-undang tersebut sangat jelas bisa dimaknai bahwa guru harus mampu memberikan motivasi kepada peserta didiknya pada saat kegiatan pembelajaran melalui pemberian stimulasi dalam pembelajaran dengan kegiatan-kegiatan yang sudah di rancang melalui kegiatan pembelajarannya tentunya dengan mendesain secara menarik agar tujuan dari pembelajaran yang dilakukan tercapai.

Menurut Yuliani [8], bahwa benda bahan alam merupakan bahan yang berasal dari alam sekitar kita yang dapat dilihat yang secara nyata benda tersebut dapat merealisasikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak dapat terlihat nyata atau konkret yang dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas belajar, sehingga melalui bahan alam tersebut pengalaman belajar akan dengan mudah diterima peserta didik selama proses belajar berlangsung. Benda yang bersifat nyata dan konkret bagi peserta didik sangatlah berperan penting dalam setiap fase perkembangannya. Dituliskan pula oleh Piaget dalam Suyanto [6] bahwa pentingnya objek nyata atau media digunakan sebagai fasilitas untuk belajar pada peserta didik, karena usia sekolah dasar dalam proses peralihan dari fase pra operasional ke fase operasional konkret.

Untuk dapat mengkonkretkan cara berfikir peserta didik maka perlu suatu media atau medium antara guru dan peserta didik yang akan menjembatani materi yang disampaikan guru. Sehingga melalui media yang digunakan itulah apa yang ada dalam berfikir guru akan dapat terbaca jelas oleh peserta didik dan membantu mereka melihat apa yang diinginkan oleh materi yang dimaksudkan oleh guru. Seperti dijelaskan oleh Nurseto [4] ada beberapa manfaat yang bisa dirakan oleh guru dan peserta didik dalam penerapan suatu media pembelajaran, yaitu: a) media dapat membuat Susana pembelajaran lebih menarik dan akan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran, b) materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas karena bantuan dari media tersebut, c) metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi karena ada interaksi antara peserta didik, media, dan guru, d) adanya pengalaman keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Arini menuliskan [1], peserta didik dapat melakukan identifikasi, membedakan, menghubungkan, mengelompokkan, membandingkan, serta melakukan pemecahan masalah, sehingga hal tersebut akan memberikan banyak ide pada lingkungan alam yang ada disekitarnya. Sehingga hal tersebut dapat membantu kegiatan peserta didik dalam mengidentifikasi benda benda yang terbiat dari bahan alam, peserta didik juga dapat dapat mengidentifikasi benda berdasarkan ukuran, bentuk, jenis, serta warna. Identifikasi benda pada peserta didik bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar mengerti tentang kondisi alam di sekelilingnya, sehingga juga dapat memahami benda yang terdiri dari bahan alam atau nyata bisa juga disebut benda asli yang bisa mereka gunakan dalam proses belajar.

Menurut Rusman [5], media nyata merupakan alat bantu visual dalam mengajarkan materi sehingga akan berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*). Realita ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya. Benda bahan alam atau benda konkret adalah benda yang dapat dipandang dari segala arah secara jelas dan nyata, di mana

benda yang difungsikan sebagai media pembelajaran tersebut dapat membantu mempermudah pemberian konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret. Peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar secara langsung, lebih berkesan, dan mudah memahami apa yang sedang dipelajarinya. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi yang sifatnya abstrak perlu menggunakan benda bahan alam atau konkret untuk

Dari realita pembelajaran yang seharusnya ideal tersebut berbeda yang dihadapi oleh guru dan peserta didik yang ada di SDN Kupang 4, ada masalah yang dihadapi oleh guru dan peserta didik yang ada di SD tersebut. Pembelajaran mengacu dari media buku materi, guru tidak membuat media, peserta didik diajar dengan metode ceramah yang monoton, sehingga mereka tidak antusias dalam menerima pembelajaran karena tidak adanya variasi dalam pembelajaran, serta media yang seharusnya bisa digunakan sebagai strategi untuk menyampaikan materi juga tidak mereka terima dalam proses pembelajaran.

## Tempat dan Waktu

Kegiatan pendampingan media pembelajaran Visual berbasis bahan alam mini dilakukan di SDN Kupang 4 Sidoarjo Dusun Kali Alo. Dengan melibatkan 3 dosen dan 4 mahasiswa program studi PGSD. Pelaksanaannya dilakukan mulai bulan Februari hingga bulan Maret 2021 yang meliputi kegiatan persiapan hingga pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan. Kegiatan ini diikuti oleh 4 orang guru dan 13 peserta didik dari semua jenjang.

## Tahapan dan Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pada ABDIMAS ini, ada beberapa tahapan yaitu: a) Analisis kebutuhan, pada tahapan ini peneliti melakukan observasi pada lokasi SDN Kupang 4 Sidoarjo, pada tahapan observasi ini diperoleh data guru-guru disana memang jarang sekali menggunakan media bahkan hampir tidak pernah, karena mereka mengatakan bahwa untuk membuat media diperlukan bahan yang sulit diperoleh, belum lagi waktu pembuatan yang menyita waktu. Sehingga pembelajaran disana dilakukan dengan menyampaikan materi dari buku ajar saja, belum lagi lokasi yang sangat sulit dijangkau membuat semangat guru-guru untuk membuat media menjadi tidak antusias. b) Edukasi dan Pelatihan, pada tahapan ini dilakukan edukasi pada guru-guru tentang pentingnya penerapan pembelajaran dilakukan dengan berbantuan media, mengingat usia Sekolah Dasar merupakan peletakkan konsep awal untuk jenjang Pendidikan selanjutnya.

## 2. Hasil Dan Pembahasan

### Hasil

Pelatihan dan pendampingan pembuatan Media Visual berbasis bahan Alam dengan memanfaatkan bahan alam daun-daun yang ada disekitar area sekolah SDN Kupang 4 Sidoarjo menghasilkan beberapa media, yang pertama adalah media dengan tema binatang yang dihasilkan dari bahan alam daun yang dibentuk menjadi binatang ikan, ayam, kupu. Media lain yang dihasilkan adalah peta pengenalan baju-baju daerah dari memanfaatkan daun dan bola bekas. Media ini digunakan untuk membelajarkan pengenalan baju-baju adat yang biasanya peserta didik sulit mengenalkan daerah-daerah sesuai dengan baju adatnya, dengan menggunakan media ini peserta didik menjadi mudah mengenali baju adat sesuai dengan daerahnya. Adapun media yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

### Pelatihan Media berbasis Bahan Alam



Gbr.1: Kegiatan Pelatihan Media Visual Berbasis Bahan Alam Bersama Guru dan Peserta didik



Gbr.3: Media Hasil Pelatihan

### Penerapan Media Visual Berbasis bahan Alam Dalam Pembelajaran

Setelah dilakukan pelatihan media pembelajaran berbasis bahan alam, maka output dari pelatihan ini adalah media yang sudah dihasilkan pada pelatihan pertama maka dilakukan penerapan media dalam proses pembelajaran. Pada media berbentuk binatang ada ikan, ayam, dan kupu-kupu digunakan untuk melakukan pembelajaran ciri-ciri binatang. Sedangkan pada media globe bertujuan untuk membelajarkan pengenalan baju adat sesuai dengan daerah-daerah yang ada di Indonesia dengan cara.



Gbr.4: Pelatihan Penerapan Media dalam Pembelajaran

### Pembahasan

Setelah dilakukan kegiatan Abdimas sesuai dengan tahapan kegiatan, maka diperoleh data bahwa guru merasakan kebermanfaatannya karena ternyata yang dibayangkan oleh guru selama ini tidak benar, bahwa membuat media itu sulit, akan tetapi mereka merasa kemudahan saat membuat media dengan memanfaatkan bahan alam, mereka membarur Bersama peserta didik membuat karya media pembelajaran berbasis bahan alam.

Setelah dilakukan kegiatan pelatihan guru menerapkan media dalam pembelajaran dengan melibatkan peran aktif peserta didik pada media yang diterapkan, tampak peserta didik sangat senang sekali dan antusias mengikuti pembelajaran, serta terpacu untuk belajar meskipun sambil bermain dengan media yang diterapkan oleh guru.

Dijelaskan oleh Piaget dalam Ibdah [3] bahwa pada usia 6-12 tahun anak mengalami tahapan operasional konkrit, sehingga anak merasa sulit dalam menyelesaikan tugas-tugas logika, mereka belum mampu untuk menggunakan lambing-lambang. Untuk itu diperlukan media sebagai medium dalam menyampaikan materi agar pengetahuan mereka tidak abstrak lagi. Melalui media hal-hal yang sulit dibayangkan oleh anak akan menjadi mudah di nalar oleh mereka karena ada contoh berupa media yang disajikan dalam proses belajarnya sebagai visualisasinya untuk mempermudah pemahaman tanpa harus membayangkan.

## Simpulan

Pelatihan media visual berbasis bahan alam sebagai fasilitas pembelajaran merdeka belajar di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kupang 4 Sidoarjo memberikan pengalaman kepada guru dan murid untuk menghasilkan media dengan memanfaatkan sumber bahan alam yang ada disekitar mereka sendiri, yang ternyata dapat mereka rasakan kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran. Guru terbantuan dalam menyampaikan materi, peserta didik termotivasi dengan adanya pembelajaran yang dirancang berbeda dari biasanya. Mereka dilibatkan secara aktif untuk tidak hanya melakukan pembelajaran dengan duduk saja, akan tetapi mereka bisa berinteraksi juga melalui media pembelajaran yang ada. Misalkan dengan media menyebutkan ciri-ciri binatang, peserta didik dapat meletakkan ciri-ciri hewan tersebut dengan berjalan ataupun berlari meletakkan tulisan sesuai dengan binatang dalam bentuk media berbahan dasar alam. Sehingga tampak sekali antusias mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

## Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Universitas Muhammadiyah, khususnya pada direktorat penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang telah memfasilitasi peneliti dengan memberikan pembiayaan untuk melakukan kegiatan masyarakat sehingga kegiatan ini benar-benar memberikan manfaat khususnya pada tempat peneliti melakukan kegiatan abdimas yaitu di SDN Kupang 4 Sidoarjo. Ucapan terimakasih yang kedua adalah kepada SDN Kupang 4 selaku mitra yang telah bersedia bekerjasama untuk dilakukan sebagai tempat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## Referensi

- [1] Arini, Ira. Fajarwati, Ira. *Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah 2020; PTK PNF: Vol 15 Nomor 2.  
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/17913/9695>.
- [2] Depdiknas. (2005). *Panduan Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat PPTK dan KPT Dirjen Dikti.
- [3] Ibdah, Fatimah. 2015. *Perkembangan Kognitif*: Volume 3, Nomor 1: Intelektua.  
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/article/download>
- [4] Nurseto, Tejo. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 2011. Volume 8 Nomor 1.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706/570Nurseto>,
- [5] Rusman, (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- [6] Suyanto, (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [7] Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005. <http://luk.tsipil.ugm.ac.id/atur/UU14-2005GuruDosen.pdf>
- [8] Yuliani, (2009). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dapat Menyerap Pengalaman Melalui Benda Nyata*. Jakarta: Universitas Terbuka.